



---

Maria João Félix, IPCA, mfelix@ipca.pt

## **CONEXÕES ENTRE O CONHECIMENTO DO DESIGN, A INVESTIGAÇÃO EM DESIGN E A SUA PRÁTICA.**

O objetivo deste trabalho prende-se com a relevância de considerar que existe um trabalho urgente a fazer pela área científica do design, que é o de construir o seu conhecimento, a sua estrutura científica e dedicar esforços para a construção de um corpo de conhecimento que sustente as atividades produtivas e estéticas.

Para tal, devemos harmonizar a atividade docente no ensino superior, com a prática do Design, procurando adaptar os programas pedagógicos aos novos desafios e às novas exigências do mercado, pois deverão existir conexões entre a investigação em design, o conhecimento do design e a sua prática.

No período de transição, em que vivemos, as transformações são profundas e sabemos que estas interferem com todas as áreas da sociedade. Por esta razão a universidade não poderá estar fora deste processo de mudança e, por isso, os papéis que ela terá de desempenhar na sociedade estão, hoje em dia, também abrangidos por estas mutações.

Podemos verificar que, na Europa, o processo de Bolonha visou harmonizar o ensino superior em toda a UE, devendo as respetivas instituições de ensino adaptar os seus programas, sistemas pedagógicos e resultados, aos novos desafios e às novas exigências.

Relativamente ao design, este processo de mudança constituiu uma oportunidade para definir novas metas e encontrar um ponto de equilíbrio entre o academismo tradicional (Calvera, 2006) e algumas práticas nas suas disciplinas.

No seu todo a universidade envolve investigação, bem como ensino e preparação de profissionais, não podendo alhear-se de fatores como a qualidade e o rigor, sendo estes determinantes, pois constituem o corpo do conhecimento que identifica uma disciplina.

Com um olhar no futuro, cada vez mais o design e os designers têm de desempenhar um papel importante na sociedade, que passa pela inovação e integração em equipas de trabalho inovadoras e multidisciplinares, suportadas por uma base académica reconhecida pelos seus níveis científico e prático.

A investigação em design, também está a passar por um momento de mudança devido à sua própria evolução que, entre outras etapas, contempla os doutoramentos que se estão a realizar nesta área.

O ponto de partida do design contemporâneo, em Portugal, foi extremamente tardio (Santos, 1999), por sermos um país eminentemente rural, com indústria incipiente, com uma cultura artística insuficiente e com um ensino académico desatualizado, o que contribuiu para ficar à margem na problemática da aliança entre as artes e a indústria.

Esse atraso em fazer uma História do Design, em Portugal, não seria também alheio à tardia autonomização do ensino universitário do design (Brandão, 2000), bem como às diferentes realidades produtivas e institucionais.

A partir de 1969, estas experiências pedagógicas seriam, em certa medida, desenvolvidas no IADE (Instituto de Artes Visuais e Design), a primeira escola portuguesa vocacionada para o ensino específico e continuado do Design.

Ao mesmo tempo que estas experiências decorriam verificava-se no país uma crescente abertura às influências externas e definia-se uma conjuntura político-económica favorável à assimilação destas ideias.

Esta crescente afirmação do design, como disciplina, sofre um revés ao ficar profundamente comprometida com a crise do petróleo de 1973, a consequente instabilidade da economia

internacional e a imediata quebra no sector do turismo. Também as ruturas provocadas pela revolução de Abril de 1974 vieram acentuar o que era já um facto consumado.

Da dispersão motivada pela conjuntura económica e política de então, a sociedade exigia novas e diferentes estruturas de produção e de inter-relação social, abrigando e fomentando diferentes prioridades ao consumo e aos consumidores, num processo mais participativo que inventivo.

Também a passagem das escolas de Belas Artes a Faculdade permitiu realizar a necessária separação ideológica e produtiva da disciplina na sociedade portuguesa, pois gradualmente e de uma forma mais coerente, assistiu-se a uma mudança de atitude e de aprofundamento teórico e disciplinar do design articulado com fatores de produção e investigação.

Esta alteração curricular foi decisiva para a criação de toda uma classe nova de designers com uma sistematização e um estudo metodológico capaz de desenvolver uma produção teórica através de mestrados e doutoramentos, onde o design se assume com corpo disciplinar cada vez mais autónomo e fundamental.

A presença de uma ideologia pós-moderna, em debate, e a crescente procura de uma racionalização produtiva e ainda uma procura de afirmação individual poderão, talvez, ter sido os ícones de um caminho que pouco a pouco se foi fazendo, sem muita preocupação com aspetos éticos da criação e dos conceitos que a disciplina parecia exigir.

Os anos 80 e 90 deram-nos assim mais os designers que o design, criaram mais os profissionais do que a profissão e justificaram-se os produtos mais do que a produção.

A falta de uma tradição e de uma exigente e histórica responsabilização da profissão do designer na sociedade portuguesa, permitiu uma complexa abordagem de aproximações a uma produção pouco sistematizada industrialmente e pouco orientada produtivamente, resultando uma crescente intromissão de diferentes áreas do saber que alheias, por vezes, à disciplina do desenho e da criação "industrial" iam gerindo toda uma produção avulsa, onde parecia haver espaço para uma atividade aberta a uma experimentação mais formal que conceptual, mais na procura de si própria do que na oferta de soluções.

Resulta assim uma produção que se poderá caracterizar por um sucessivo encontro de aproximação a uma linguagem híbrida entre a arte e o produto, num processo de inteligência e de crítica onde se analisam e se entrecruzam diversas áreas e metodologias de trabalho, resultando a nível disciplinar numa feliz novidade que sectores mais elitistas da sociedade abraçaram.

O programa Memphis, de Ettore Stosass, que constitui um importante momento da história do design, contribuindo, em grande parte, para a revisão de posições e o reequacionar de programas aparentemente imutáveis instalados, na pesada indústria europeia, e que de uma forma livre arrisca produtos fora das normas e das tecnologias de produção num processo fortemente figurativo e marcadamente criativo, terá influenciado muitos criadores.

O significado e o papel do designer, na sociedade, altera-se progressivamente, tornando-se uma atividade específica com um campo de trabalho próprio e cada vez mais inserido na sociedade industrial que vai absorvendo parte dos licenciados que as diferentes escolas de Norte a Sul foram formando.

O primeiro pressuposto da formação deve assentar numa fórmula clara de ensino-investigação que produza design e as respetivas bases críticas, ao mesmo tempo que forme ou treine os designers (Portas, 1993), pois são eles que irão solucionar os problemas.

Um ensino moderno, da resolução de problemas, é altamente exigente nas suas bases metodológicas, pois a análise de sistemas, a investigação operacional e a teoria probabilística da decisão são cada vez mais influentes no ensino e na prática profissional.

Já João Branco, em 2000, escrevia a propósito da criação do Observatório de Design pelo C.P.D., que uma das suas prioridades deveria ser a dos estudos de design e, de entre elas, as dirigidas ao futuro.

O enquadramento da intervenção do design, a implantação de uma investigação continuada nacional e internacional, sobre os movimentos no campo do consumo, traria um conjunto de informações e práticas que permitiriam trabalhar, para o futuro, numa base acertada.

Assim, uma prática continuada de observação e de reflexão acaba por constituir a base certa, provavelmente a única, que permitirá falar em produtos para o futuro (Branco, 2000), devendo para isso serem construídos os alicerces necessários para uma intervenção visível do design feito em Portugal.

Os últimos quarenta anos manifestaram uma fragilidade de base que condicionou quer o desenvolvimento de práticas sustentadas, quer a construção de uma teoria crítica capaz de pensar o design português (Bártolo, 2006). Isto deveu-se ao facto de se considerar apenas a interdisciplinaridade do design e não o considerar como uma disciplina, pois um campo interdisciplinar é uma zona de trocas, no interior do qual não se trata de conjugar, nem tão pouco

de confrontar disciplinas autónomas, mas sim de produzir conhecimentos novos a partir dos níveis de organização da estrutura de cada disciplina.

A relação crescente entre teoria e prática tem contribuído para esbater a ideia que dominou, durante muito tempo, muitas escolas e instituições, no sentido do design ser pensado como uma mera questão de funcionalidade utilitária em relação à qual todo o esforço de conceptualização seria uma perda de tempo.

Mesmo não havendo produção teórica própria, os agentes de design em Portugal vão revelando um gradual interesse pelas reflexões sobre o design.

Torna-se, cada vez mais, urgente que muitas destas questões, sejam atualizadas face à realidade portuguesa. Torna-se ainda necessário juntar peças para consolidar, em Portugal, o design como um campo disciplinar autónomo, com a sua história, com as suas marcas, com as suas dinâmicas teórico-práticas, os seus espaços e os seus agentes, para que assim solidamente, se promova a interdisciplinaridade.

Em 1998, Christopher Frayling observou que sempre existiu uma diferença entre o mundo da academia e o mundo profissional, no domínio do design, sendo, no entanto, necessário preservar que as ligações entre os dois mundos existam para consolidar funções e, ao mesmo tempo, estreitar pontos de colaboração.

É necessário delimitar o campo de atividade da investigação em design (Calvera, 2006), de modo a situar a sua tarefa dentro de um contexto académico muito claramente delineado, com o objetivo de construir e atingir a autonomia do design enquanto disciplina.

Assim, existem dois trabalhos paralelos a fazer dentro do mundo académico, um o de demonstrar que é uma disciplina que visa produzir o corpo de conhecimento de um assunto específico, para estar em conformidade com os padrões Universitários, o outro conquistar o seu próprio espaço e tornar-se uma disciplina independente que seja reconhecida como tal.

Tal como Nigel Cross afirma (Cross, 2000), o design enquanto disciplina precisa de desenvolver a sua independência intelectual, enquanto procura, noutras disciplinas, padrões de rigor.

A prática do design não se poderá restringir a dar forma a um objeto ou visualizar a sua imagem no final de um processo criativo, necessitará também da teoria para atingir os seus objetivos, entender os modos de trabalhar e de pensar do design e também definir a sua área de atividade, a sua função e a natureza do corpo de conhecimento nos quais se baseia o design como disciplina.

A prática da investigação emerge lentamente como um modo de trabalhar que tem características completamente diferentes da prática do design e, para tanto, os designers necessitam de formação especial.

Por exemplo, para ingressar num doutoramento na área do design, os designers têm que mudar as suas mentalidades e redefinir as características da sua profissão.

Podemos afirmar que deverão existir conexões entre a investigação em design, o conhecimento do design e a sua prática.

Por um lado, o designer tem que lidar com dados científicos sobre a realidade onde o objeto funcionará, por outro lado tem que os saber projetar, sendo estas as características que lhe conferem a qualidade de “designer”.

Entende-se assim que o trabalho principal e mais urgente, para a área científica do design, é o de construir o seu conhecimento, a sua estrutura científica e dedicar esforços para a construção de um corpo de conhecimento que sustente as atividades produtivas e estéticas.

## **A PRÁTICA DO DESIGN**

O Design é hoje considerado um excelente instrumento universal de trabalho, quer como fator do desenvolvimento social, onde funciona como uma poderosa ferramenta na conquista da competitividade das economias, quer ainda como disciplina construtiva e atividade criativa, constituindo o mais recente domínio eficaz de afirmação e de diversidade cultural, pela capacidade que a disciplina tem em integrar os processos que perseguem a inovação e a construção da nossa contemporaneidade.

O Design pode ser entendido como um processo que efetua a modificação de interações entre os elementos de um sistema, de tal modo que a sua estrutura seja substancialmente alterada, originando novos comportamentos.

Face ao contributo universal que se espera que o Design, venha a dar no sentido de poder ajudar na construção de um mundo melhor, mais confortável, harmonioso e onde fatores como a ecologia não

possam vir a ser esquecidos, o seu futuro perspetiva-se com enorme expectativa face aos novos desafios da humanidade.

O Design pode considerar-se como uma atividade reflexiva, intuitiva e metodológica de criação do mundo artificial, explorando o novo e desconhecido e centrado no utilizador e no seu contexto. Desta forma, o pensamento criativo em Design é um pensamento sobre as funções e a linguagem dos produtos materiais e imateriais, a sua reinterpretação, reinvenção e reorganização, dando resposta às novas condições sociais, tecnológicas e comunicativas.

Em qualquer processo de produção e conceção de produtos, existem aspetos de interação que não se podem dissociar deste, e que ocorrem com o meio ambiente, com os aspetos físicos e químicos dos materiais, com os sistemas e com os utilizadores, onde são evidenciados seus aspetos sensoriais, sociais e culturais.

O Design organiza-se em torno de um horizonte de possibilidades, bem como, os aspetos sensoriais e estéticos, o cálculo e quantificação da informação recebida relativamente a acontecimentos e propriedades apreendidas, ao longo dos vários processos de conceção do produto.

Nos últimos anos a implementação do Design passou a ser uma realidade e uma mais valia para a rentabilidade das empresas que querem apostar no sucesso, na competitividade e na diferença.

Cabe hoje ao Designer um papel fundamental na globalização das economias, através da sua criação, e sobretudo através das interações que existem entre os vários domínios do processo de produção.

O progresso tecnológico ocorrido últimos anos nos processos produtivos visa, cada vez mais, a redução dimensional dos componentes, o aparecimento de novos materiais e uma maior liberdade na conceção.

Com o aparecimento dos produtos eletrónicos interativos intensificou-se, no domínio do design industrial, o debate sobre os aspetos comportamentais, psicológicos e cognitivos que envolvem o ser humano e o mundo artificial, cabendo aos designers o desafio de encontrar formas de aliar a tecnologia à dimensão cultural, atuando como intérpretes entre a produção e os utilizadores.

Os mercados e a sua crescente competição, oferecem um número excessivo de produtos semelhantes, com idêntica tecnologia, preço, desempenho e características, pelo que estas múltiplas opções acabam por confundir o consumidor que tem dificuldade em perceber essas diferenças, e em atribuir-lhes o seu devido valor.

Face a esta realidade, muitas empresas utilizam o Design como forma de estabelecerem diferenças entre si, sendo que, atualmente, este constitui um dos principais fatores para o sucesso das mesmas. O processo do Design, no seio das empresas, deve intervir, desde o desenvolvimento de produtos e serviços até à sua comercialização, através da otimização de custos, criação de embalagens, de material promocional, de padrões estéticos, de processos comportamentais, adequação de materiais, ergonomia e fabrico.

Valorizar o Design é certamente garantir a competitividade do produto e o desenvolvimento das empresas, desde que realizado por profissionais experientes, que saibam adequar os recursos da empresa e as necessidades do mercado aos objetivos a atingir.

O designer, no contexto da globalização que hoje vivemos, deve estar apto a atuar com visão estratégica, numa perspetiva cada vez maior de interdisciplinaridade e a fazer do Design uma ferramenta inovadora da gestão empresarial.

Definido o contexto em que se insere o Design, esta exposição centra-se na justificação da aplicação de todas estas variáveis, no trabalho que tenho vindo a desenvolver como Designer de Produto/Industrial, e Docente do Ensino Superior, tendo sempre a preocupação de consubstanciar as boas práticas nas duas atividades.

## **CASO PRÁTICO\_ EXEMPLO DE EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL DA ÀREA DO DESIGN DE PRODUTO/INDUSTRIAL**

Apresento um dos muitos projetos enquanto fundadora e responsável pelo gabinete de Design Industrial, da empresa Francisco da Silva Terroso, Lda. (MOBIRAMOS), um trabalho que abrangeu vários setores da empresa.

O objetivo do caso prático que apresento é o de demonstrar que é possível harmonizar a atividade docente no ensino superior, com a prática do Design, procurando adaptar os programas pedagógicos aos novos desafios e às exigências do mercado. Numa passagem metodológica simples, dividida em seis fases distintas, são evidenciadas as principais etapas do processo de Design adaptado ao projeto em questão, posteriormente será apresentada a aplicação da mesma metodologia num projeto académico, realizado em estreita ligação com a indústria.



Esta atividade profissional teve início em setembro de 1998 e tinha como missão principal a de desenvolver a implementação do Design nos processos criativos e produtivos da empresa.

O que se pretendia era apresentar uma nova coleção com o objetivo de reposicionar a empresa junto dos seus pares e abrir o mercado internacional.

Numa primeira fase foi imprescindível conhecer a empresa, a sua história (passado) qual a sua filosofia (presente e futuro), os produtos que comercializavam, os principais clientes /utilizadores (quem eram e como utilizavam os produtos) e por fim, perceber qual a imagem da empresa junto dos clientes.

Reunidos todos os setores da empresa, financeiros, comerciais, produção, administrativos, direção, fornecedores, estávamos em altura de passar à segunda fase, a definição da estratégia e o delinear dos objetivos para os próximos dois anos (2000). Foi realizada uma definição do segmento de mercado, onde se estabeleceu o perfil dos consumidores, foi estudada a concorrência interna e determinadas as oportunidades de melhoria.

Estavam reunidos os elementos fundamentais para se passar à terceira fase, a geração de conceitos, para tal foi determinante estabelecer que produtos faria a empresa em 2000 e qual seria a motivação do consumidor para optar pelo nosso produto e não por outro da concorrência, que experiências poderiam então proporcionar os novos produtos aos clientes? Para se responder a essa questão foi necessário pesquisar tendências, viajar, conhecer feiras internacionais, outras empresas, produtos inovadores, novos materiais e tecnologias de fabrico.

Foi definido um conceito base, que abraçou todo o desenvolvimento projetual neste caso o Japão, foi implementada uma ideia de coleção contemporânea com cores quentes, linhas retas e madeira de wengué (cor escura), tendências que se perspectivavam e que não eram uma realidade no mercado Nacional. De forma a auxiliar todo o pensamento foi definido um modelo de cliente tipo (Persona).

Estavam reunidos os elementos para a quarta fase, o Brainstorming, foram então desenvolvidos vários conceitos como forma de resposta aos problemas encontrados, de todas as propostas foram selecionadas as que correspondiam ao conceito mais promissor, nesta fase novamente com o apoio de todos os setores da empresa.

Na fase cinco, e como forma de desenvolver o conceito mais promissor, foram realizados os planos de construção e primeiros modelos de maquetes à escala, sendo que posteriormente se avançou para os desenhos técnicos.

Antes de se chegar à fase seis, aos modelos finais, existiu um grande trabalho conjunto com a produção, com o setor comercial, com a direção e com os fornecedores, estávamos em altura de definir os melhores processos, os materiais adequados e as ferragens mais eficientes, seria igualmente importante perceber o custo de cada peça e perceber o impacto financeiro que representaria para a estrutura e a aceitação do mercado para os valores em causa.

Definidos parâmetros e já na fase seis, seriam construídos os primeiros protótipos, contabilizados os processos produtivos, testadas as melhores ferragens, os tempos de fabrico, os materiais.

Depois da validação por parte da produção, seriam realizados os desenhos técnicos finais, sempre com os ajustes necessários numa perspetiva da produção, limites de corte, programação de comandos numéricos, espessuras de placas, métodos de encaixe, etc.

Validados os primeiros protótipos por todos os setores, estávamos em altura de preparar a primeira feira na Exponor Porto e de realizar a produção fotográfica e consequentes catálogos para apresentar a coleção.

A feira foi um sucesso de vendas e como consequência fui galardoada com o prémio MOBIS 2001, Designer do Ano na categoria de Design Industrial (mobiliário), em Portugal (figura 25 e 26). Prémio atribuído pelo ICEP, APIMA, DIRECÇÃO GERAL DA INDÚSTRIA, ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE COMÉRCIO DE MOBILIÁRIO.

De seguida será anexo a este documento, um exemplo de aplicação da mesma metodologia num projeto académico, realizado em estreita ligação com a empresa Movecho.

Exmo Senhor,  
Presidente do Instituto Politécnico do  
Cávado e do Ave.  
Prof. Doutor João Carvalho.

Vila do Conde, 31 de Dezembro de 2010

Assunto: Carta de Recomendação Comprovando a Habilidade Profissional

A empresa Francisco da Silva Terroso, Lda., reconhece a qualidade e relevância do currículo profissional da Designer Maria João Lopes Guerreiro Félix, na área científica do DESIGN, na especialidade de DESIGN DE EQUIPAMENTO.

A Designer Maria João Félix colaborou nesta empresa no período de Setembro de 1998 a Maio de 2001, desempenhando as funções de DESIGNER DE EQUIPAMENTO /INDUSTRIAL, tendo participado em inúmeros projectos.

A Direcção

FRANCISCO DA SILVA TERROSO & C.ª LDA

A Gerência



Processado por Computador

www.mobiramos.com casa@mobiramos.com  
T: +351 252 299 500 F: +351 252 299 510

Francisco da Silva Terroso e Cia, Lda, Rua Santa Família, Apartado 15 - 4490 - 909 Póvoa de Varzim - Portugal  
Soc. Quotas - Matricula C. R. C. Póvoa de Varzim n.º 66 - Capital Social 1995/9,15 €. NIF: PT 500 120 439

FIGURA 1 – Declaração da empresa Francisco da Silva Terroso.

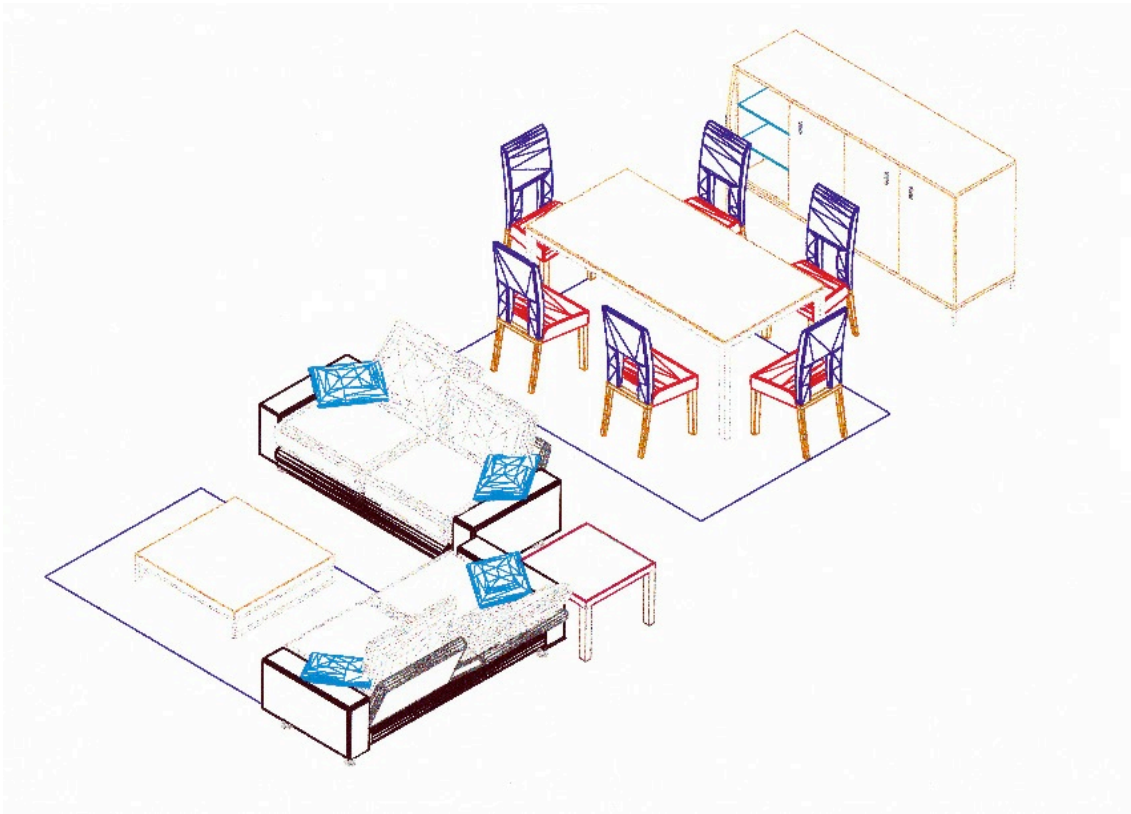


FIGURA 2 – Desenhos de alguns dos elementos da coleção.



FIGURA 3 – Imagens dos catálogos das coleções.



FIGURA 4- Interior do catálogo\_chez long





FIGURA 5\_ Interior do catálogo\_ quarto Vogue



FIGURA 6\_ Interior do catálogo\_ camiseiro Tibet



FIGURA 7\_ Interior do catálogo\_ sala Rose



FIGURA 8\_ Interior do catálogo\_ camiseiro Tokyo.





FIGURA 9\_ Interior do catálogo\_ sala Gréco



FIGURA 10\_ Interior do catálogo\_ cómoda IN



FIGURA 11\_ Interior do catálogo\_ sala Ricci



FIGURA 12\_ Interior do catálogo\_ quarto IN





FIGURA 13\_ Interior do catálogo\_ mesa Kimono



FIGURA 14\_ Interior do catálogo\_ estante Japão



FIGURA 15\_ Interior do catálogo\_ sala Scorpio



FIGURA 16\_ Foto do Stand Exponor\_Porto





FIGURA 17\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto



FIGURA 18\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto cama rebatível fechada



FIGURA 19\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto cama rebatível aberta com sistema basculante.



FIGURA 20\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto pormenor de aparador





FIGURA 21\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto aparador porta de vidro



FIGURA 22\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto aparador Tokyo



FIGURA 23\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto quarto Tokyo



FIGURA 24\_ Foto do interior do Stand Exponor\_Porto pormenor sala modular.





FIGURA 25\_ prémio MOBIS 2001, Designer do Ano na categoria de Design Industrial (mobiliário), em Portugal. Prémio atribuído pelo ICEP, APIMA, DIRECÇÃO GERAL DA INDÚSTRIA, ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE COMÉRCIO DE MOBILIÁRIO.



FIGURA 26\_ Notícia publicada no Jornal de Notícias de 06 de Maio de 2002 Pág. 65.

## BIBLIOGRAFIA

BÁRTOLO, José, (2006). *O estado do design: Reflexões sobre teoria do design em Portugal*, Artcapital, Disponível em: <http://artcapital.net>. Acedido em 01 de Outubro de 2009.

BRANCO, João, (2000). *Produtos para o novo milénio: da futurologia à necessidade da informação*, Cadernos de design, O Tempo do Desing, Anuário 2000, Ano 8. - Vols. Nº 21-22. - p. 93, CPD, Lisboa.

BRANDÃO, Pedro (2000). *100 Anos do design Português*, Cadernos de design, O Tempo do Desing, Anuário 2000, Ano 8. - Vols. Nº 21-22. - p. 34, CPD, Lisboa.

CALVERA, Anna (2006). *Treinando Pesquisadores para o Design: Algumas considerações e muitas preocupações académicas*, Revista Design em Foco, Salvador, Brasil Vols. Vol. III, número 001, Disponível em: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/661/66130108.pdf>, Acedido em 03 de Outubro de 2009.

CROSS, Nigel (2000). *Design as a Discipline*, in: David Durling and Ken Friedman (eds.) *Doctoral Education in Design: Foundations for the Future*, Conference Proceedings La Clusaz. Stoke-on-Trent: Staffordshire University Press, pp. 93-100.

DILNOT Clive, (1998). *The Science of Uncertainty: The Potential Contribution of Design to Knowledge*, Doctoral Education in Design Conference, Ohio.

LOPES, Nuno Lacerda (2000). *O Novo Design e a Transformação dos Modos de Habitar*, Cadernos de design, O Tempo do Design, Anuário 2000, Ano 8. - Vols. Nº 21-22. - p. 80, CPD, Lisboa.

MANAÇAS, Vítor, (1997). *Design in Portugues*, in *Design from Portugal, an Anthology*. - Frankfurt : Museum fr Kunsthandwerk, p. 23.

PORTAS, Nuno, (1993). *Design em Aberto, uma antologia*. Design: política e formação, pg. 232, CPD, Lisboa.

SANTOS, Rui Afonso, (1999). *O Design e a decoração em Portugal 1900-1994* in Pereira, Paulo (Dir.), *História da Arte Portuguesa : Círculo de Leitores*, 1995. - Vol. Vol. III : pp. 437-505, Lisboa

SANTOS, Rui Afonso, (1999). *Percursos do design em Portugal*, in Museu do Design. Publicado para acompanhar a abertura do Museu do Design, pp. 95-105, Lisboa

SOUTO, Maria Helena, (1992). *O Design Moderno em Portugal*, Cadernos de Design, Nº 2. p. 26, Lisboa

SPENCER, Jorge e MARTINS, João Paulo, (1998). *Design e Mal-Estar, O Ofício e o Método*, : CPD, p. 105, Lisboa

TOSTÕES Ana e MARTINS João Paulo, (2000). *A Construção do Design em Portugal: de 1960 à Revolução de Abril de 1974*. Cadernos de design, O Tempo do Design, Anuário 2000, Ano 8. - Vols. Nº 21-22. - p. 64-69, CPD, Lisboa.



Aplicação da mesma metodologia num projeto académico, realizado em estreita ligação com a empresa Movecho.